

El horror que no vemos es el que más nos asusta, pues nos lo imaginamos de la peor forma. Eso es lo que sucede en Silent Hill. El horror está ahí, oculto, esperándonos... ¿Te atreves a adentrarte en él? Nosotros te ayudamos.

SILENT HILL

Si te gustan las películas de terror y los libros de Stephen King, vas a disfrutar como nunca jugando a Silent Hill. Como ya habrás comprobado si has empezado a jugar a este bombazo de Konami, su terrorífica ambientación sólo es comparable a la dificultad de sus puzzles.



Por eso, te ofrecemos esta completa guía con la que no vas a tener ningún problema para disfrutar de la impresionante trama que se desarrolla en el misterioso pueblo de Silent Hill.

Hemos procurado no hacer referencia a la misma para que seas tú mismo el que vaya descubriendo toda esta magnífica historia.

1. Comienzo

Estaba perdido en aquella extraña ciudad. Sin saber qué hacer, fui hacia delante y entré en un oscuro callejón lleno de charcos de sangre. Una camilla, una silla de ruedas, un perro muerto... ¿Qué demonios era eso? Seguí por el callejón y descubrí el motivo por el que no podía seguir avanzando... Volví sobre mis pasos y entré en una cafetería, allí conocí a

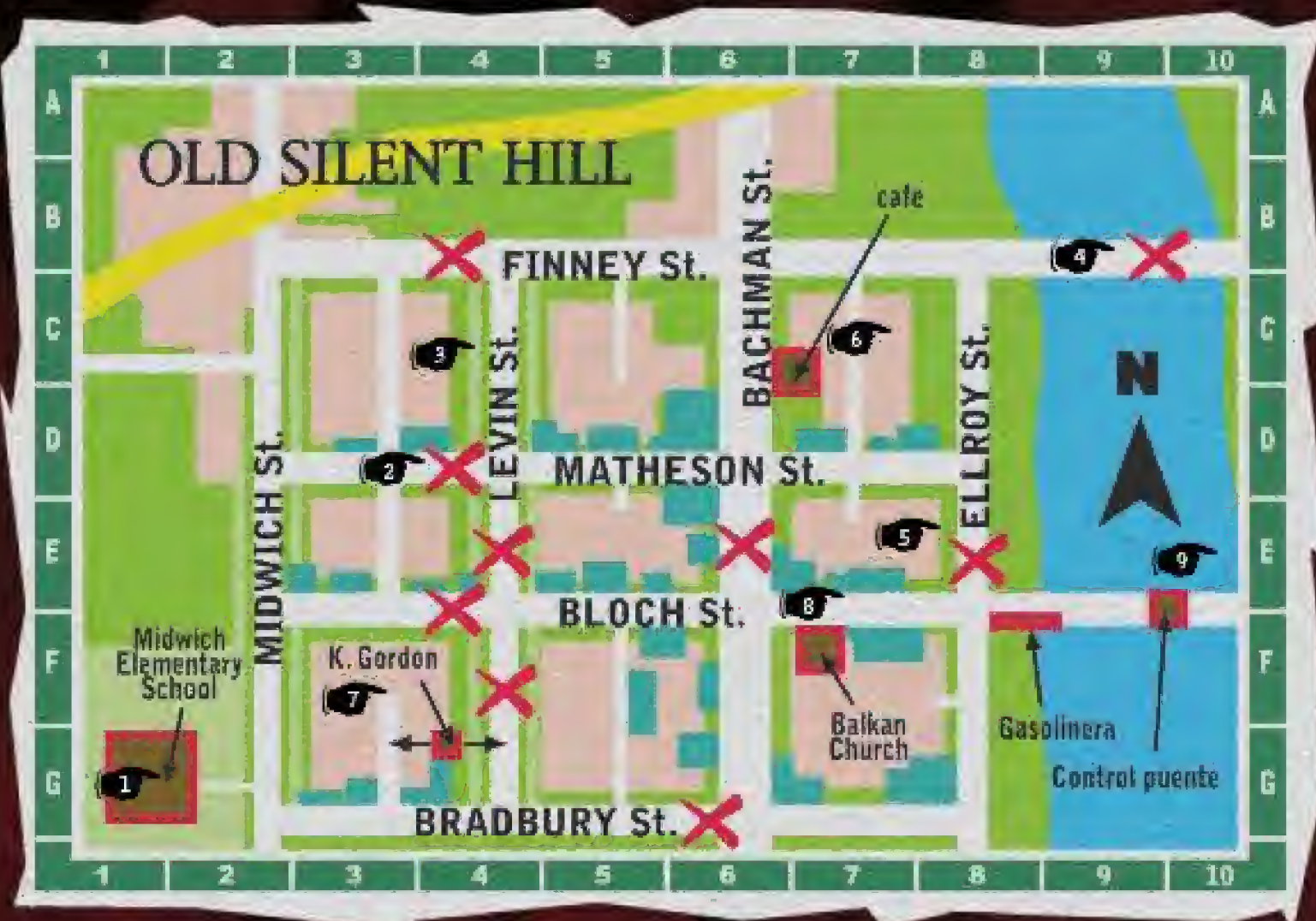
una mujer llamada **Cybill Bennett**. Tras hablar con ella, comprendí que algo extraño pasaba y no dudé en aceptar la **pistola** que me ofrecía. Al intentar salir de la cafetería, me enfrenté cara a cara con un extraño monstruo que me atacó. Después, cogí la **radio** de la mesa del interior de la cafetería, el **mapa**, la **linterna** y la **bebida tónica**. Aún no sabía que



era lo que pasaba allí, pero iba a necesitar toda la ayuda que pudiera encontrar. Examiné el mapa para localizar el callejón en el que había estado y volví allí de nuevo, dispuesto a explorarlo a fondo. Esta vez fui



hasta el final, sin que me atacaran los extraños homrecillos que vi antes allí. Encontré una **nota** en el suelo que decía "**Hacia el colegio**", escrita con la letra de mi hija **Cheryl**. También cogí un **tubo de acero** que podría usar como arma y un **libro**. Ahora tenía que ir a la **escuela (1)**. Examiné el mapa de nuevo y localicé la escuela en la esquina inferior izquierda del mapa, pero fuera lo que fuera lo que había pasado en Silent Hill, había destruido varias zonas por las que no se podía caminar. Fui al extremo oeste de la **calle Matheson**, donde encontré unas **notas (2)** de Cheryl. Al leerlas, vi que podía atajar por una de las casas de la **calle Levin** para llegar al colegio, y que tendría que coger la llave escondida en una caseta de perro para abrir la puerta. Fui a esa calle y, tras recorrerla, vi la **caseta de perro** en una de las casas (3). Tras examinarla, cogí la **llave** y entré en la casa.



Plano ciudad: Old Town



2. Las llaves

Cogí el **mapa** de la pared y comprendí que la cosa no iba a ser tan sencilla como parecía, ya que la puerta que daba al patio estaba cerrada con **tres candados**. En el nuevo mapa aparecían las localizaciones de las **tres llaves** necesarias para abrirlos. Para conseguir la primera llave, salí de la



casa y me dirigí a la **calle Finney**. Siguiendo las indicaciones del mapa del pueblo, llegué hasta un **coche de policía (4)**. En el maletero encontré la **Llave del León**. Regresé entonces sobre mis pasos y me dirigí hacia la parte inferior de la **calle Elroy** (aparecía como un círculo en el mapa). Llegué a un punto en el que no podía seguir avanzando, pero, después de examinar la zona, encontré un **tablón de madera** que hacía las veces de puente y lo crucé. En el **buzón** hallé la **Llave del Espantapájaros (5)**. Noté que una **extraña línea roja** aparecía sobre un callejón en el mapa (6). Me dirigí a esa zona y busqué una reja con la



puerta entreabierta, me introduje por ella y llegué a una pequeña **cancha de baloncesto**. Justo enfrente de la canasta, en el suelo, estaba la **Llave del Leñador**. Volví a la escuela, regresé a la casa, abrí la puerta

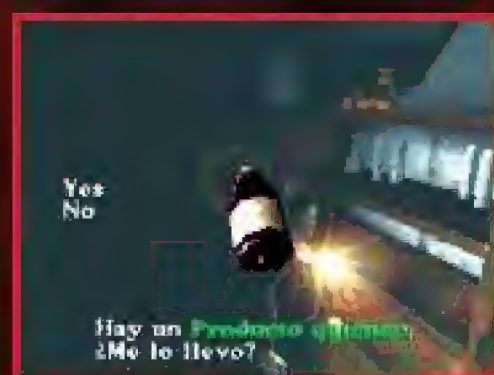
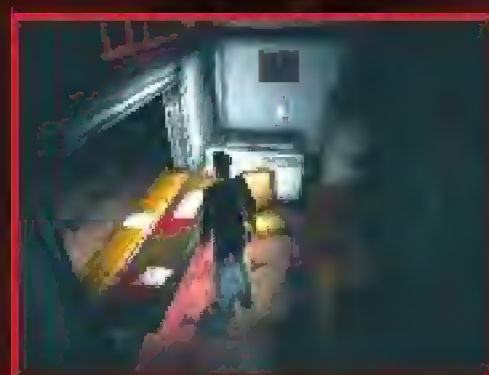
trasera y encendí la **linterna**, ya que había empezado a oscurecer (más aún, si podía). Seguí el mapa para llegar hasta la **Midwich Elementary School (1)**. Busqué el letrero en la niebla y entré por la puerta.



3. La escuela

Nada más entrar, cogí el **mapa de la escuela** que estaba en el tablón de la izquierda (si algo estaba aprendiendo, era que sin los mapas que iba encontrando por el lugar estaría perdido). Abrí la siguiente puerta, la cual me condujo a un

pasillo. Enfrente estaba la puerta del patio, pero algo me decía que no entrara todavía. A la derecha estaba la **enfermería (1)**, donde descubrí que podía guardar mis avances con regularidad (algo muy útil). A la izquierda se encontraba la **recepción**,



me dirigí hacia ella y encontré **tres acertijos**, los cuáles tenía que resolver según el orden de las horas que los encabezaban.

Para resolver el **acertijo de las 10:00**, me dirigí al segundo piso. Primero crucé el **patio (2)**, entré por la puerta que había allí y cuando estaba en el pasillo, fui hacia la derecha. Entré en el **Hall (3)** para poder pasar al otro lado,



ya que la puerta que daba acceso al siguiente pasillo estaba bloqueada.



Al final del pasillo había unas escaleras por las que pude subir al segundo piso. Entré en la sala donde se guardaba el equipo del **Laboratorio (4)** y cogí la **botella con el Producto Químico**. Una vez hecho esto, pasé al cuarto de al lado **(5)** y rocié con el Producto Químico la **mano** que se encontraba sobre la mesa y que retenía un **Medallón de oro**. Cogí el Medallón y volví a bajar al patio. En una de las esquinas vi un **reloj** con dos huecos. Coloqué el medallón en uno de ellos y descubrí que el reloj había pasado a marcar las 12:00. Era hora de resolver el **siguiente acertijo**. Para ello me dirigí al **Aula de Música (6)**, que se encontraba de nuevo en el segundo piso. Cuando llegué arriba, me dirigí pasillo abajo en lugar de ir de frente,

abrí la puerta lateral y entré en la primera puerta del nuevo pasillo. Una vez allí, encontré un nuevo acertijo escrito sobre la **pizarra y un piano de cola**. Examiné el piano y observé que había doce teclas que podía tocar, de las cuáles cinco no sonaban al pulsarlas. En ellas se encontraba la clave. Numeré mentalmente todas las teclas blancas del 1 al 7 y las negras restantes de la letra A a la letra E. El teclado quedaba entonces de la siguiente manera:

Las teclas que no sonaban eran la 2, 5, 6, A y E; y el orden en el que debía tocarlas era: 2, 6, E, 5 y A. En ese momento, el **Medallón de Plata** cayó al suelo. Lo cogí y a continuación lo coloqué en el otro



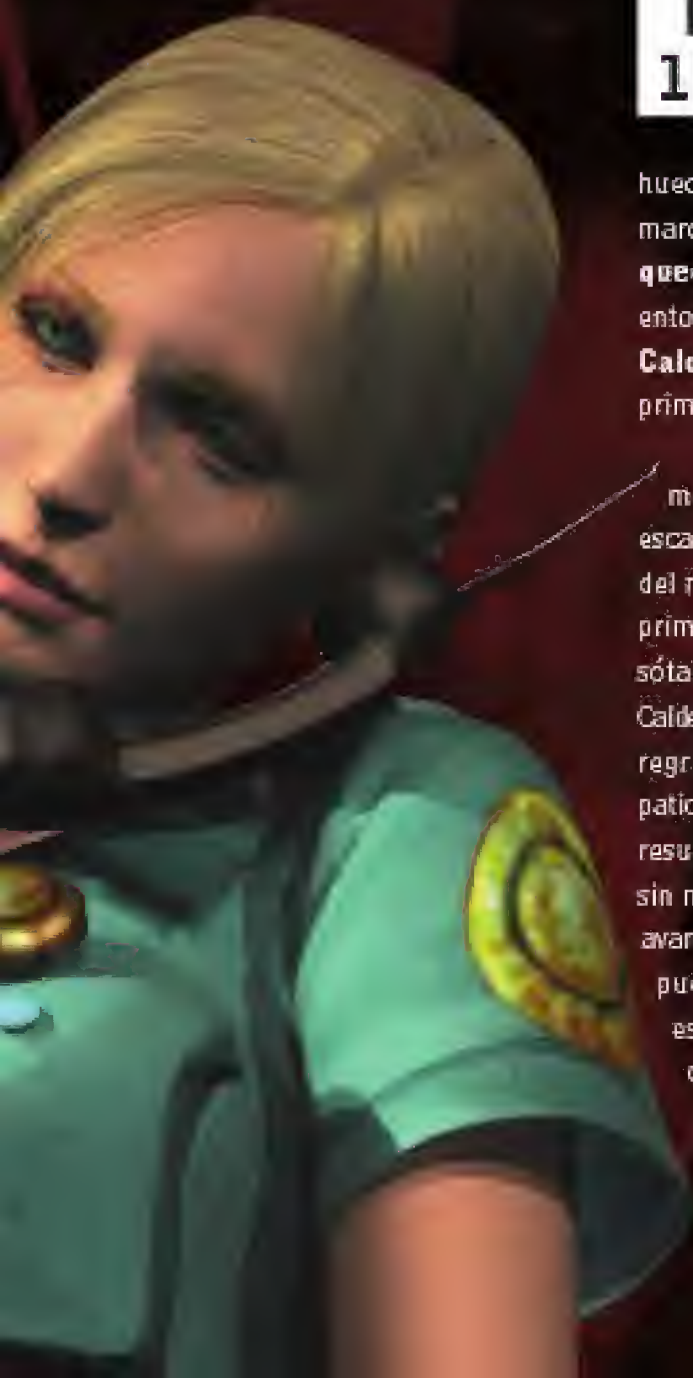
hueco del reloj del patio, que ahora marcaba las 5:00. Ya sólo me quedaba un acertijo por resolver, entonces me dirigí a la **Sala de Calderas (7)** del sótano regresando primero al segundo piso por el camino habitual. Me fijé en el mapa y descubrí que había otras escaleras en la parte inferior derecha del mismo. Fui hacia ellas, bajé al primer piso y volví a bajar hasta el sótano. Una vez dentro de la Sala de Calderas, activé el **interruptor** y regresé por tercera vez al reloj del patio. Los tres acertijos ya se habían resuelto y podía atravesar la puerta sin ningún problema. A continuación, avancé hasta llegar a una nueva puerta y saqué... pero desde luego, no estaba preparado para el horror que ante mis ojos se mostró... Es demasiado horrible para volver a contarlo de nuevo...



Escuela. Primera planta



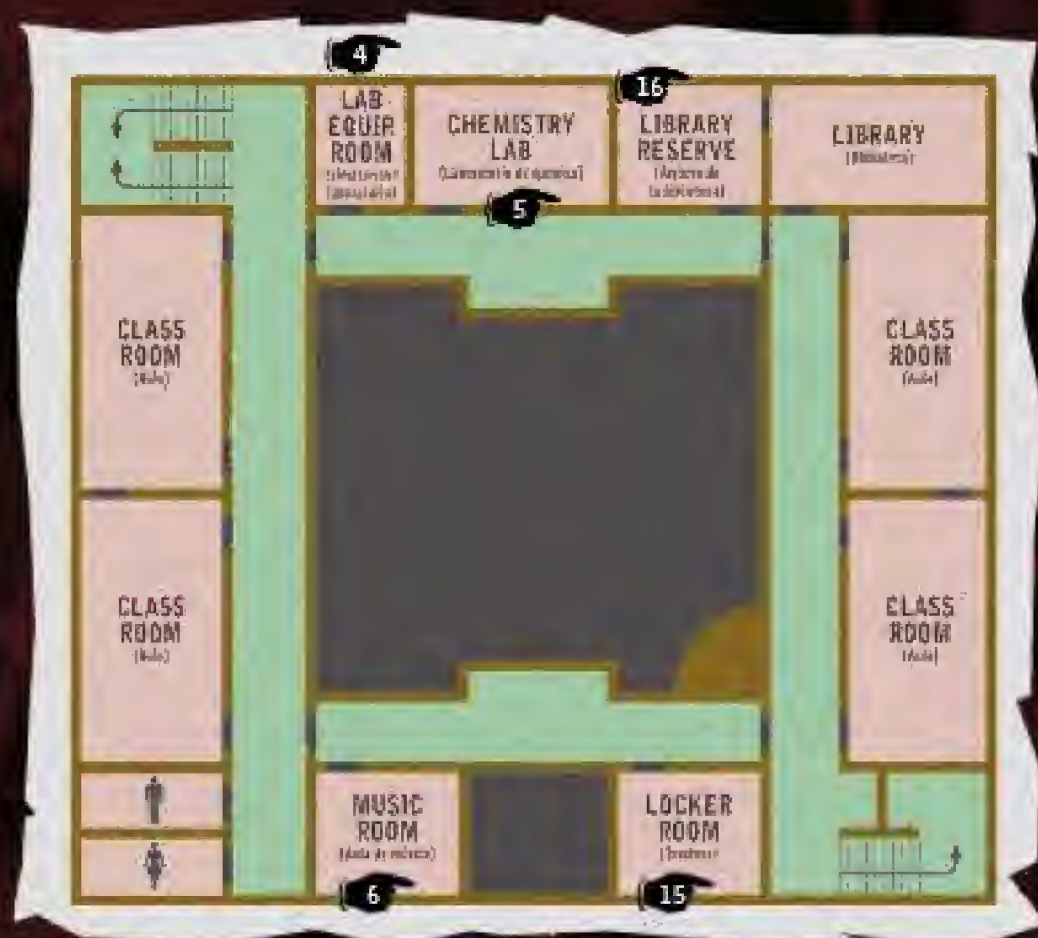
Escuela. Sótano



4. Algo había cambiado en la escuela...

Estaba de nuevo en el patio de la escuela, pero me di cuenta de que no era la escuela que conocía. Al activar el mapa, descubrí que todas las marcas que habían ido apareciendo en pasillos, puertas y habitaciones ya no estaban. ¡Todo estaba como si nunca hubiera entrado en la escuela! Y en parte era así...

Nada más salir del patio, comprobé que todo lo que me rodeaba era totalmente dantesco, como sacado de las peores pesadillas de un loco. También me percaté de que, a la hora de moverme por esa "nueva" escuela, tendría que tener en cuenta que todos los pasillos verticales del mapa estaban bloqueados por una reja, de

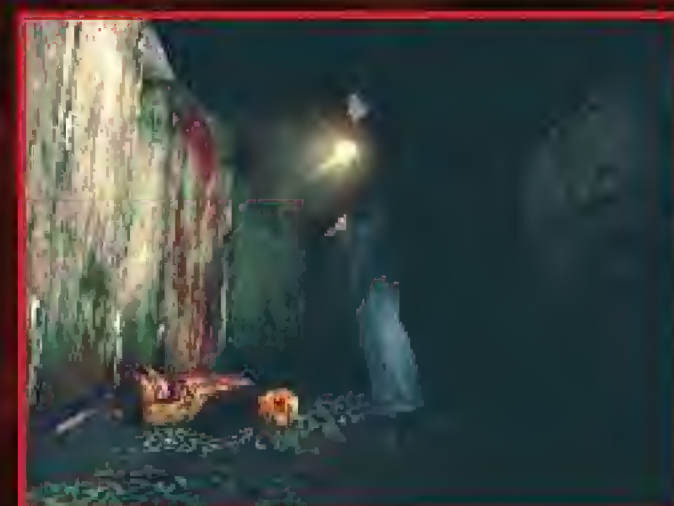
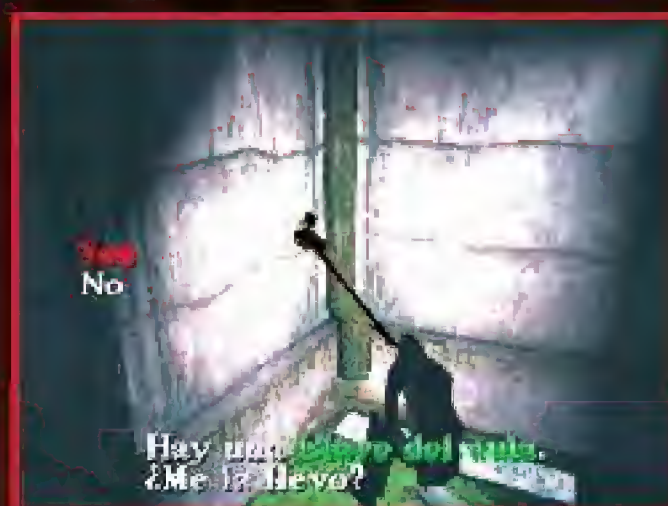
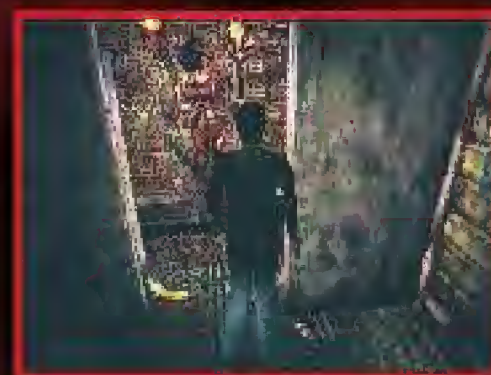


Escuela. Segunda planta

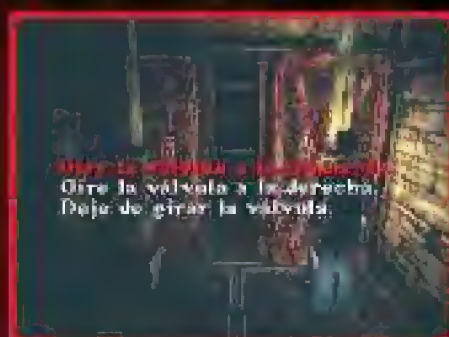


modo que para llegar al otro lado siempre tendría que pasar por las habitaciones laterales. Abrí la puerta norte del patio y llegué a un pasillo. Me dirigí a la izquierda y entré en el **Almacén (8)**, donde encontré la **Pelota roja de goma**. Después de cogerla, salí de allí y me dirigí al otro extremo del pasillo, para llegar al **Hall (3)**. Entré en él, salí por la otra puerta y llegué a otro pasillo. A mi derecha encontré una puerta que estaba cerrada. La desbloqueé, algo que me iba a ser muy útil a la hora de volver hasta aquí desde el otro lado. Siguiendo por la izquierda llegué a un **Aula (9)**, entré y cogí la **Tarjeta con Dibujo** que estaba sobre la mesa. Pasé al **Aula contigua (10)** y llegué al otro lado del pasillo, evitando la verja. Fui de nuevo a la izquierda y entré en el pasillo donde estaba la

Enfermería (1). Desbloqueé la puerta del patio (presentí que pasaría por allí más adelante) y entré en la **Recepción (11)**. Junto a ella había otra **habitación (12)** con un **extraño dibujo en la pared**, que en realidad, no era otra cosa que una puerta. Usé la **Tarjeta con Dibujo** para abrirla y llegué a otro pasillo. Entré en el **Baño de hombres (13)**, cogí la **escopeta** y fui al final del pasillo para subir por las escaleras que daban al segundo piso. Seguí subiendo y llegué al **Tejado (14)**. Allí observé que en el suelo había un **canalillo para el desagüe** del agua con dos agujeros, uno en una esquina y el otro al final del mismo. Usé la **Pelota roja de goma** en el primer agujero y abrí la **válvula** que había a la izquierda. El agua hizo que la llave que colgaba en el interior del segundo agujero cayera al patio por la tubería. Regresé al **patio** para coger la llave (junto a la tubería que estaba a la derecha de la puerta superior), la cual era la **Llave del Aula**. Fui al segundo piso y me dirigí al **Trastero (15)**, donde encontré la **Llave del Archivo de la biblioteca** (una vez te hayas repuesto del susto, examina al cadáver).



Después me dirigí al **Archivo (16)** y usé la llave para llegar a un nuevo pasillo. Utilicé entonces la **Llave del Aula** para poder llegar hasta las escaleras marcadas en la esquina inferior derecha del mapa. Bajé por ellas al primer piso y luego fui al sótano. De nuevo en la **Sala de Calderas (7)**, vi que todo había cambiado: ahora había unas extrañas **aspas giratorias**, las cuáles descubrí que podía mover con las **válvulas** que estaban a los lados. **Para pasar, giré la válvula de la derecha dos**



veces hacia la izquierda, luego giré la otra válvula una vez hacia la derecha. Ya podía entrar por el hueco, pero antes preparé la escopeta, porque intuía que algo terrible me esperaba al otro lado.

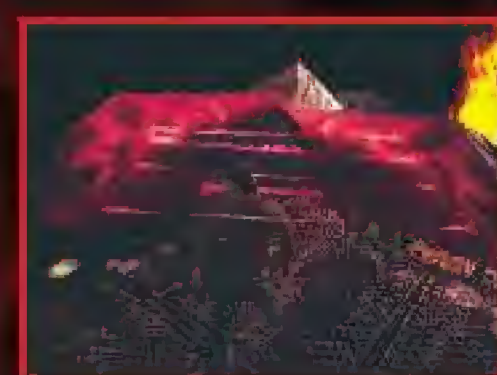


Escuela Tejado

5. El primer Jefe



Para poder matar a ese monstruo descubrí que lo mejor que podía hacer era usar la **escopeta**, ya que con la pistola tardaría una eternidad en acabar con él. Comencé a dispararle desde suficiente distancia, apuntando a cualquier parte de su cuerpo y girando alrededor de la hoguera, parando sólo para disparar. Cuando vi que el monstruo cambiaba de modo de ataque, esperé a que se me acercara con la intención de abrir su inmensa boca para tragarme. En ese momento comencé a dispararle rápidamente, tras lo cual salí corriendo antes de que pudiera cerrar



las mandíbulas. Repetí esta estrategia algunas veces más y por fin conseguí terminar con esa horrible criatura.

6. La Iglesia

Después de acabar con aquel horrible monstruo, aparecí de nuevo en la Sala de Calderas. Antes de salir, cogí la **Llave de K. Gordon**



que encontré en el suelo. Regresé entonces al primer piso y fui a la **Recepción**. Comprobé la **lista de profesores** que había en la repisa y conseguí de esta manera que apareciera **marcada en el mapa la dirección de K. Gordon**. Salí de la diabólica escuela y me dirigí hacia allí. Cuando estaba a punto de hacerlo escuché unas campanadas que parecían provenir de una Iglesia. Aquello me asustó aún más, ya que se suponía que el pueblo estaba



deshabitado. Volví a mirar el **mapa** y vi que había aparecido una nueva señal en él, marcando el lugar donde parecía ser que había una **Iglesia**. Sin embargo, tampoco podía llegar hasta ella directamente, para eso tenía la llave de K. Gordon, »





La puerta del garaje está manchada de sangre.



Puede abrirse paso a través de las murallas de las tinieblas.



El panel de control tiene una cerradura.

» la cual, según observé tras estudiar el mapa, me permitiría atravesar su casa para llegar al otro extremo de la calle. Me dirigí entonces hacia la **calle Bradbury** y entré por el callejón de la parte de arriba. Al llegar a un lugar donde vi un garaje con el cierre manchado de sangre, miré a su

izquierda y descubrí la **entrada al patio trasero de la casa de Gordon (7)**. Usé la llave y pasé al otro lado. Una vez hecho esto, seguí avanzando por la **calle Bloch** y llegué por fin a la **Iglesia (8)**. Tras una secuencia increíble e inquietante, cogí el **Flauro** y la **Llave del Puente**

Levadizo y salí del lugar. Seguí por la **calle Bloch en dirección Este** (en el mapa aparecía indicada con una flecha) y llegué a la **Gasolinera**. Poco después se encontraba la **Sala de Control del Puente (9)**.

Una vez allí, encontré en la habitación de abajo un **Taladro Neumático** (por

desgracia no podrás utilizarlo hasta que juegues a Silent Hill por segunda vez, mira la tabla de objetos del final). Subí las escaleras y utilicé dentro de la otra habitación la **Llave del Puente Levadizo** para bajarlo y acceder así al **Viejo Silent Hill**. Antes de salir, cogí el **mapa del Distrito Comercial**.

7. El Hospital

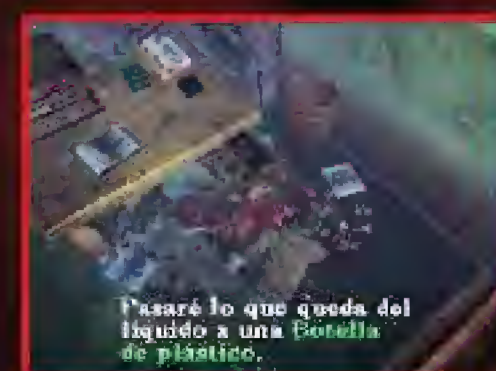
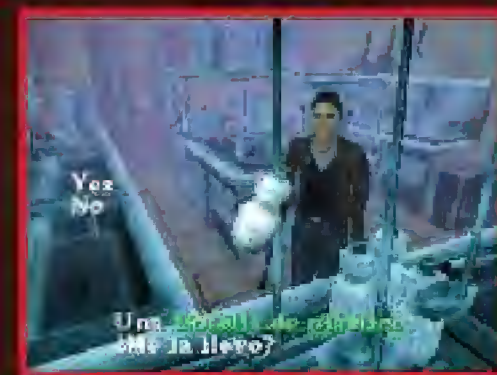
Crucé el puente y bajé por la **calle Crichton** para llegar al **Hospital de Alchemilla (1)**. Abrí la verja y entré por la puerta de la izquierda. En el **mostrador de la**

izquierda, pude salvar los avances que llevaba realizados. Después de habérselo hecho, giré la esquina y entré por la primera puerta que estaba a la izquierda. Me encontraba en la **Sala**

de Análisis (1) donde conocí al **Doctor Kaufmann**. Por la puerta de enfrente podía ir al **Almacén de Medicinas (2)**, pero decidí no ir por allí todavía. Usé la otra puerta y



llegué a la **Oficina (3)**. De ahí, pasé a la **Recepción (4)** y cogí el **mapa del Hospital**. Entré en el **Almacén de Medicinas (2)**, salí y entré en la tercera puerta, que era el **Despacho del Doctor (5)**. Cogí el **mapa del sótano** y entré en la sala de al lado; la **Sala de Conferencias (6)**.



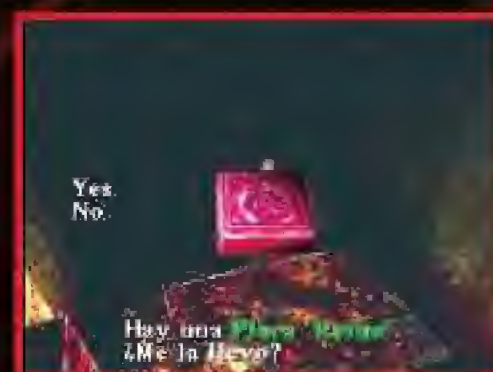
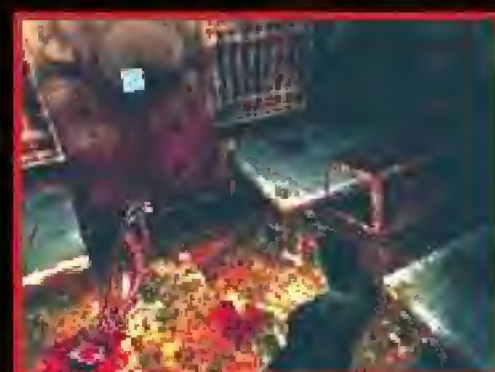
Plano ciudad. Distrito comercial



Use la **Llave del sótano**.



Hay una **Placa Tortuga**.
¿Me la llevo?



Yes.
No.

Hay una **Placa Tortuga**.
¿Me la llevo?

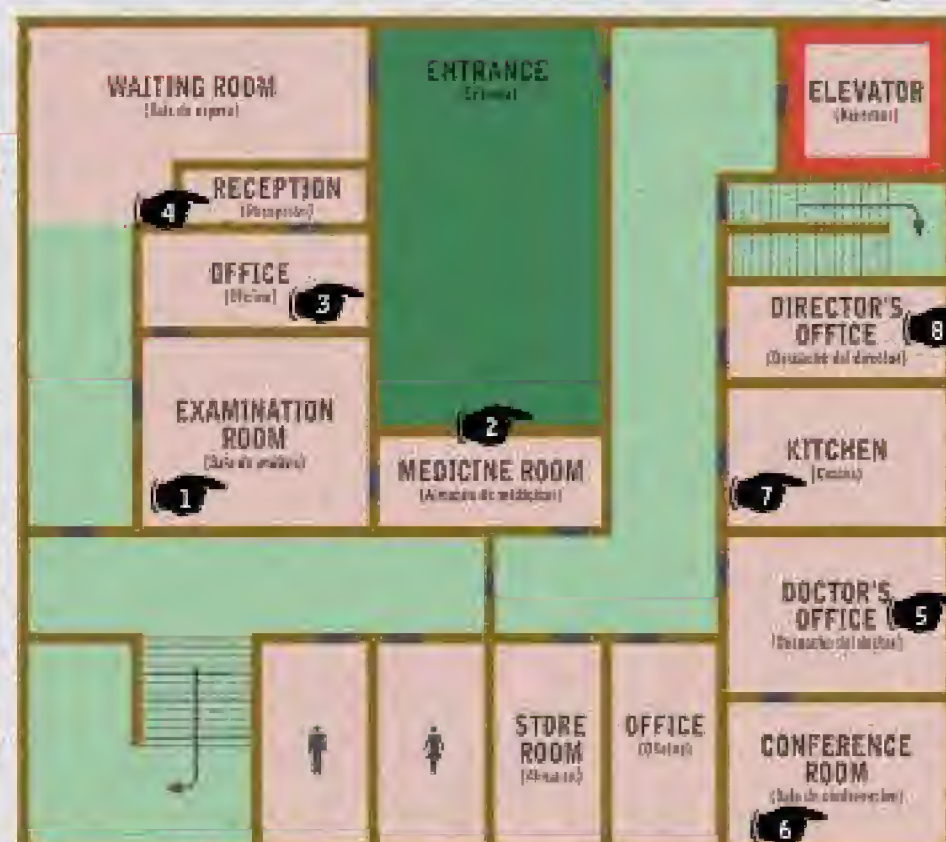
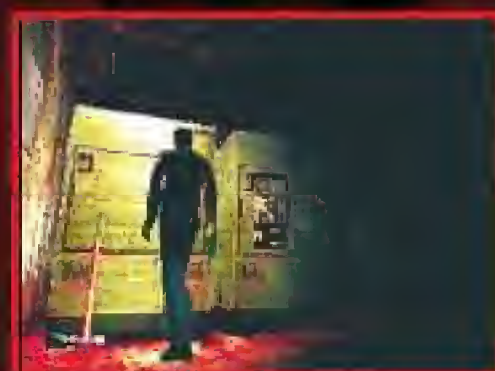


Cogí la **Llave del Sótano** que estaba sobre la mesa y salí al pasillo de nuevo. La habitación que estaba hacia arriba junto a la Oficina del Doctor era la **Cocina (7)**. Entré en ella y cogí de allí una **Botella de Plástico**. Salí de allí y entré en la habitación contigua, el **Despacho del Director (8)**. Detrás de la mesa descubrí un **charco de líquido rojo**. Utilicé entonces la Botella para recoger el líquido.

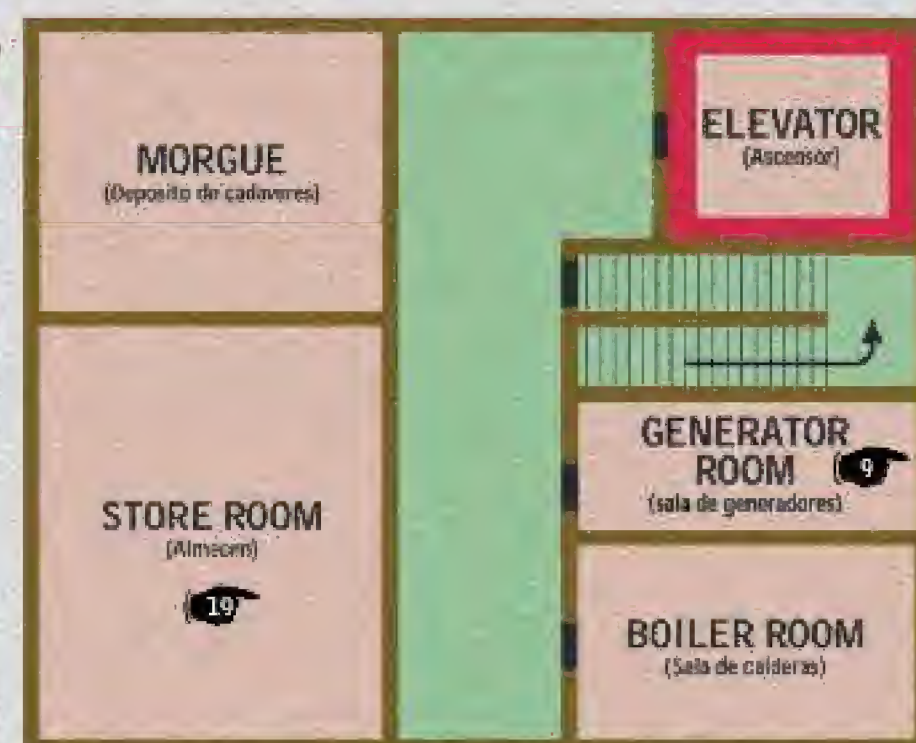
Utilicé la Llave del Sótano para abrir la puerta que daba acceso al mismo. Era la puerta que se encontraba a continuación de la Oficina del Director. Bajé las escaleras, entré en la **Sala del Generador (9)** (era, según bajé, la primera puerta a la izquierda) y **activé el generador** para devolver la corriente eléctrica al ascensor. Entré en él (estaba a la

derecha) y pulsé el botón para subir a la segunda planta. Salí e intenté abrir la puerta que encontré delante, pero no lo conseguí, sin duda debía estar trabada. **(inténtalo de todos modos, es indispensable para poder avanzar en el juego)**. Volví al ascensor y subí a la tercera planta. Intenté abrir allí también la puerta, pero tampoco pude hacerlo. Volví a entrar en el ascensor y descubrí que ahora aparecía el **cuarto piso** en el panel. Aún sin entender del todo como era posible, subí sin dilación. Al llegar a esta nueva planta, vi que el Hospital se había convertido en un lugar oscuro y macabro e intuí que las cosas iban a empezar a complicarse aún más. Seguí hacia delante y llegué a unas escaleras. Bajé por ellas, abrí la puerta y entré en el **Baño de caballeros (10)**.

»



Hospital. Primera planta



Hospital. Sótano



Hospital. Segunda planta

Hospital. Tercera planta

» Cogí la **Placa de la Tortuga**. Salí de ahí y fui a la derecha, abrí la puerta y entré en la primera habitación de la derecha, que era el **Almacén (11)**. Cogí el **Paquete de Sangre** de una de las estanterías y salí. Fui a la derecha, doblé la esquina y vi varias puertas a la derecha. La segunda era la **habitación 306 (12)**, donde encontré la **Placa del Gato**. Volví a las escaleras por las que llegué y bajé hasta la segunda planta. En este piso me dirigí a la **habitación 202 (13)** y cogí el **Mechero**. Fui a la **habitación 204 (14)** y descubrí una especie de tentáculos extraños a los que parecía gustarles mucho la sangre. Les lancé el Paquete de Sangre, y cuando se apartaron cogí la **Placa del Sombrerero** de la pared que estaba detrás de ellos. A continuación bajé a la primera planta y volví a entrar en el **Despacho del Director (8)**, donde encontré ahora la **Placa de la Reina**. Después de cogerla, bajé al sótano, entré otra vez en la **Sala del Generador (9)** y observé que allí había aparecido un arma que me podía ser útil a partir de ese momento: el **Martillo** (es el arma más útil contra los enemigos que te atacan en los escenarios interiores, como el Hospital y la

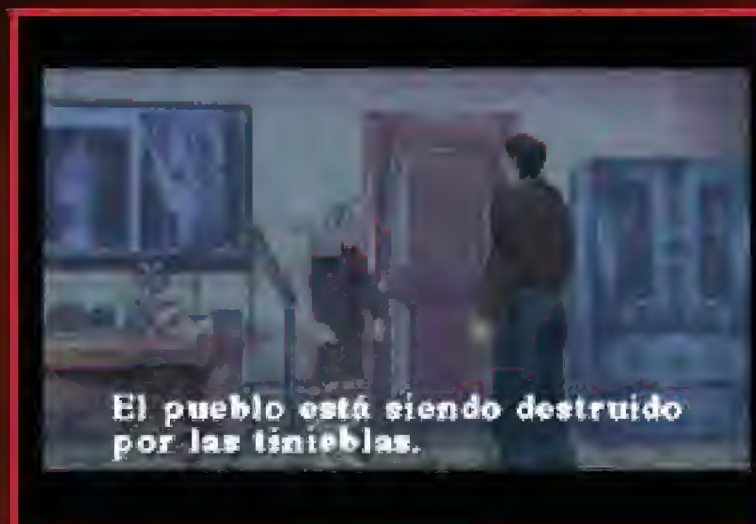
Escuela. Sin embargo, contra los bichos voladores y perros del exterior es mejor que sigas usando la pistola). Volví a subir a la primera planta, busqué las escaleras y subí en esta ocasión al segundo piso. Entré en la **Sala de Enfermeras (15)** y observé que para abrir la puerta que daba al otro pasillo tenía que resolver un **acertijo de colores** que estaba escrito en la pared. Intuí que las placas que había recogido tenían algo que ver en su resolución. Fui a la puerta y usé las placas en este orden:

- **Azul (Tortuga)**, en la esquina superior derecha.
- **Verde (Sombrerero)**, en la esquina inferior derecha.
- **Amarillo (Gato)**, en la esquina inferior izquierda.

- **Rosa (Reina)**, en la esquina superior izquierda.

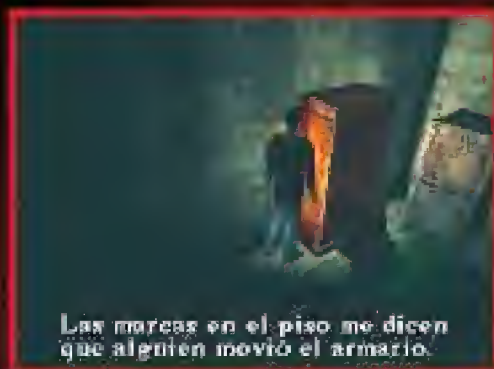
Ya podía abrir la puerta y pasar al otro pasillo. Una vez allí, me dirigí a la **Sala de Preoperatorio (16)** (era la puerta que tenía enfrente al salir) y de ahí pasé al **Quirófano (17)**, donde cogí la **Llave del Almacén**. La sala de al lado era la **Unidad de Cuidados Intensivos (18)**, donde encontré el **Alcohol Desinfectante**. Volví de nuevo al sótano (desbloqueé la puerta que daba al ascensor, para moverme mejor por el Hospital) y una vez allí, abrí el **Almacén (19)** descubriendo un armario junto a la pared. Me coloqué en uno de sus laterales y lo empujé con todas mis fuerzas. Detrás se ocultaba una puerta por la que me introduje después.

Una vez dentro rocié las hierbas que tapaban la reja del suelo con el **Alcohol Desinfectante**. Después, las prendí fuego con el **Mechero** y bajé por las escaleras. Vi un pasillo con varias puertas. Me metí por la que estaba en medio de la parte izquierda. Llegué a otro pasillo, entré por la puerta de la derecha y cogí el **Video**. Regresé al pasillo y entré por la puerta del fondo a la izquierda. Allí cogí la **Llave de la Sala de Análisis (1)** y subí al primer piso para entrar en esa sala. Tras conocer a **Lisa**, cogí la **Llave de la Tienda de Antigüedades** que había dejado **Dahlia** en el escritorio y salí del Hospital. Ahora era el momento de ir a la "**Otra Iglesia**", esa de la que **Dahlia** me había hablado.



El pueblo está siendo destruido por las tinieblas.

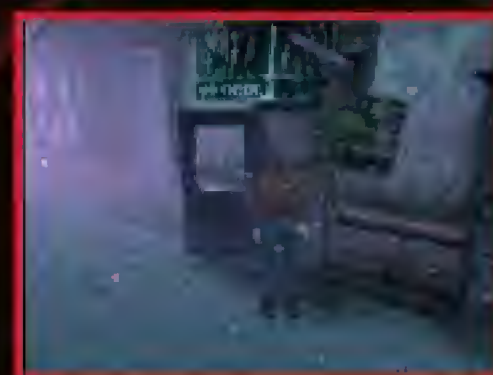
8. La Otra Iglesia



Las marcas en el piso me dicen que alguien movió el armario.

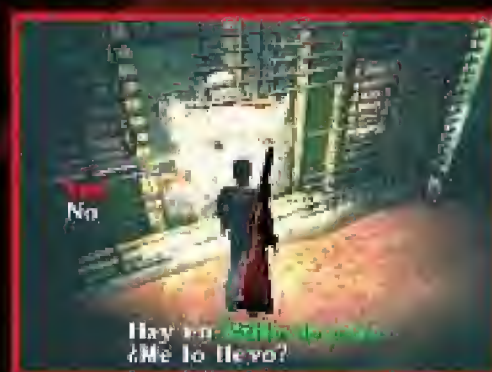
Al observar el mapa observé que la **Otra Iglesia (2)** parecía encontrarse en la tienda "**Antique Green Lion**", que estaba en la parte superior de la **calle Simmons**. No obstante, decidí dirigirme hacia ese lugar y entré en la tienda. Una vez dentro, me coloqué en un lateral del armario y lo empujé. Me encontré con

Cybill, y después de hablar con ella, entré por el agujero de la pared y avancé hasta el final. Cogí el **hacha** que estaba en la pared junto al altar e intenté salir. Después de una nueva e inquietante animación, tenía que dirigirme de nuevo al **Hospital** para buscar a **Lisa**. Para llegar a él, no tenía más remedio que atravesar el



Centro Comercial (Silent Hill Town Center) (2), que estaba en la **calle Simmons**, un poco más abajo de donde se encontraba la tienda en la que me encontraba antes.

9. El Centro Comercial



Una vez dentro del Centro Comercial, avancé hasta llegar a las escaleras mecánicas y subí por ellas para poder llegar al segundo piso. Una vez arriba, me dirigí entonces hacia la parte superior izquierda, donde por desgracia pisé una

parte de suelo que estaba resquebrajado y caí a una zona inferior donde me estaba esperando otro de esos terroríficos seres que pululaban por la ciudad. La lucha iba a ser muy dura.

10. Segundo Jefe

Esta especie de **oruga gigante** era bastante molesta, porque se metía dentro de la tierra y era capaz de aparecer por sorpresa en cualquier lado. Además de esquivarla a ella, tuve que estar muy atento de hacer lo mismo con el escupitajo corrosivo que me lanzó nada más aparecer en el Centro Comercial. Rápidamente, opté por no quedarme quieto en ningún momento para no facilitarle un blanco fácil, exceptuando las ocasiones en las que me paraba para dispararle, cosa que empecé a hacer cada vez que empezaba a meterse en la tierra y pasaba el peligro de que me mordiera. Acabar con ella me resultó más fácil al coger primero el **Rifle de Caza** que había junto a un escaparate roto. Cuando el bicho se enfiesto, la lucha terminó y la oruga salió corriendo, rompiendo la pared y



fabricándose una salida improvisada. Una vez repuesto de la lucha, salí del lugar y torcí hasta llegar de nuevo a la **calle Simmons**, bajé por la **calle Crichton** hasta llegar al **Hospital**.



11. Otra vez en el Hospital...

De nuevo en el Hospital, me dirigí a la **Sala de Análisis (1)** y hablé con **Lisa**. Acto seguido, salí del Hospital y seguí de frente hasta que me topé con unas escaleras.

Subí por ellas y de nuevo me encontré con un terrible monstruo al que también tuve que enfrentarme, escopeta en mano, para no acabar entre sus dientes.



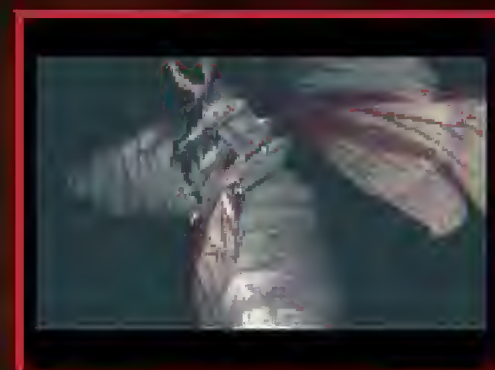
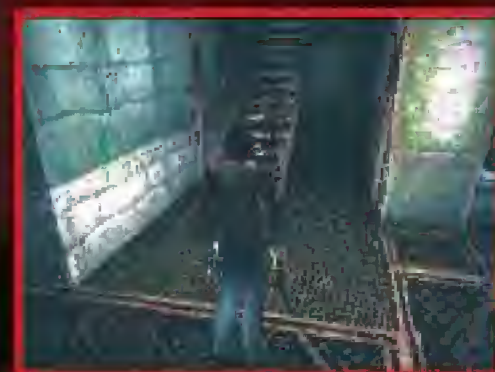
Al lado de la antigua escuela primaria hay una central depuradora.

12. Tercer Jefe

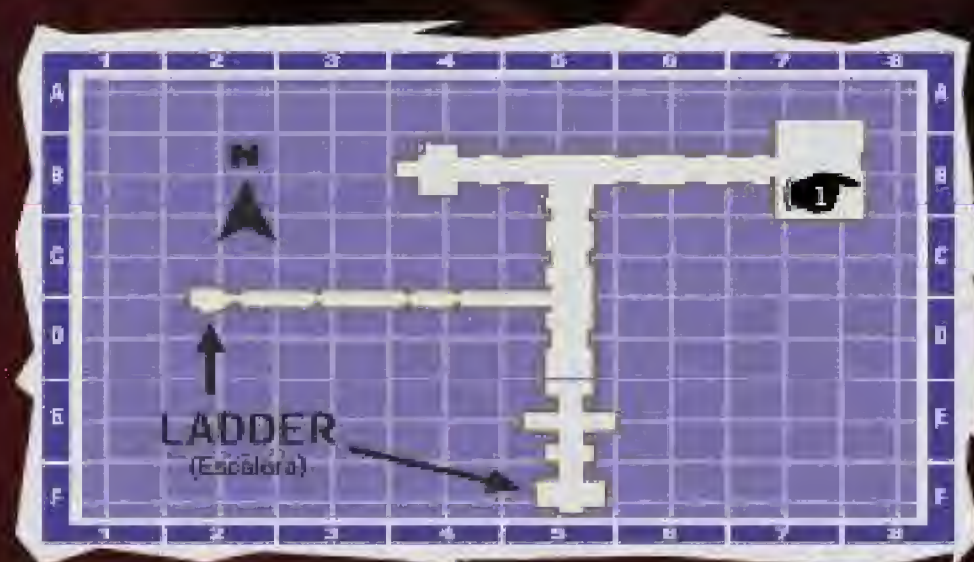
Esta criatura era una especie de polilla gigante que daba asco y que presentaba mucha resistencia a mis ataques. Además, el maldito bicho tenía dos maneras de atacarme. La primera era con su aguijón, por lo que decidí mantener una distancia prudencial, evitando de este modo molestos picotazos. La segunda forma era disparándome veneno, por lo que no dejé de moverme en ningún momento, para evitar que pudiera apuntarme bien.

Comprobé si me quedaban balas para el **Rifle de Caza o la Escopeta**, y no dudé en atacarle con ellas. Cuando se me terminó la munición de esas armas, usé la **pistola**, aunque sabía que tardaría más en matarla e iba a gastar mucha más munición (para acabar por la vía rápida, teniendo suficientes **Kits de Primeros Auxilios o Bebidas Tónicas**, quédate quieto delante de la criatura y ponte a disparar sin parar. Cúrate cuando estés a punto de morir y

conseguirás liquidarla en un santiamén. Todo depende de la prisa que tengas por acabar y los recursos con los que cuentes).



13. Las cloacas

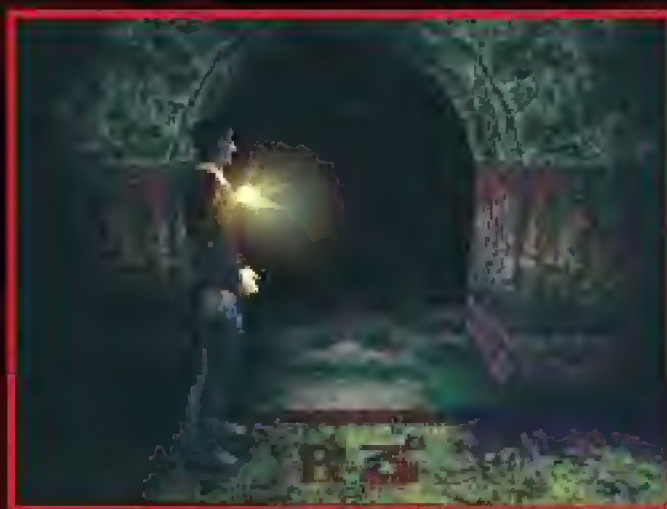


Después de eliminar a la monstruosa polilla, comprobé que la ciudad había regresado a la "normalidad". Me dirigí entonces al puente para volver al **casco antiguo de Silent Hill**. Cruzé el puente y llegué a una zona junto a una caseta con la puerta bloqueada por un **candado**. Lo examiné y rompí el candado dándole dos golpes con el **Hacha** (el Martillo también habría valido). Bajé las escaleras y avancé por el túnel de la derecha. Cuando llegué al final, me dirigí a la izquierda (vi escrito en la pared unas marcas que me indicaban que estaba en la **zona C1**). Me pegué a la pared de la



izquierda y seguí el trazado hasta llegar a un giro con una esquina. Comprobé que ahora estaba en la **zona C3**. Pasé por el puente a la parte de la derecha y avancé en esa dirección hasta llegar a una reja con dos puertas, una a cada lado. Abrí la de la izquierda y entré. Seguí por el camino hasta llegar a una habitación con una mesa, donde cogí el **mapa de las Cloacas** y la **Llave del Alcantarillado** del panel de la pared.

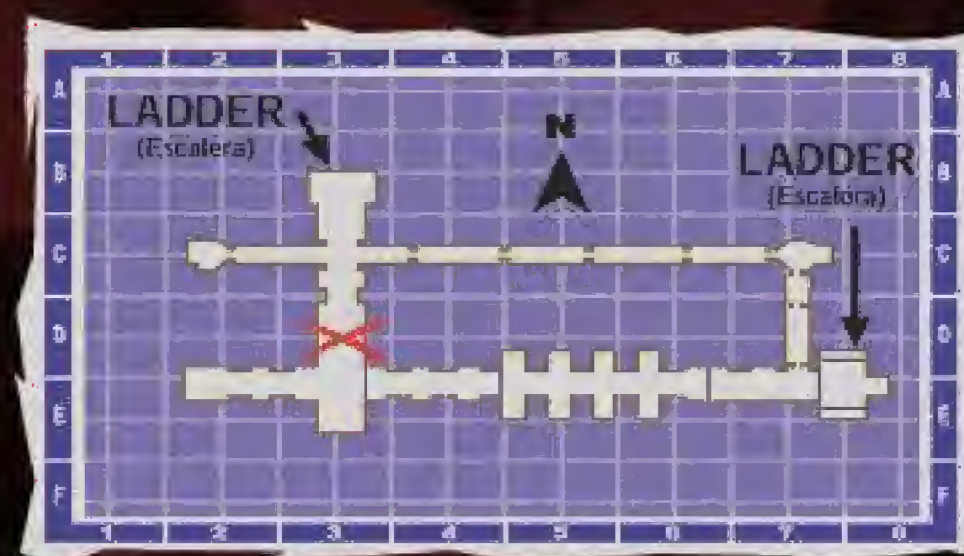
Cloacas. Nivel 1



Di la vuelta por donde había venido hasta la entrada del túnel que me llevaba de vuelta a la escalera de subida a la **entrada de las Cloacas (zona C1)**. Allí fui hacia la derecha (según venía de frente) y llegué a una escalera que estaba al sur en el mapa. Usé la Llave del Alcantarillado, fui por la escalera y me encontré en el segundo piso.

En este nivel, tenía que lograr llegar a la escalera que estaba en la parte derecha, pero antes necesitaba una llave que se encontraba en el extremo izquierdo del pasillo sur. Al avanzar, noté que el camino estaba bloqueado,

así que fui hacia la izquierda y seguí el trazado del mapa hasta observar una **mancha de sangre en el suelo**. La examiné y cogí la **Llave de la Salida del Alcantarillado**. Con esa llave en mi poder, fui a la otra escalera y salí de las Cloacas.



Cloacas. Nivel 2

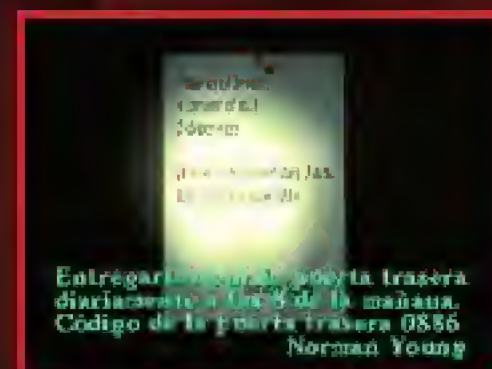
14. Zona Turística

Lo que viene a continuación es opcional, pero tiene una trascendencia crucial a la hora de sacar un final u otro de los cinco distintos que tiene el juego. Al final de

la guía tienes un cuadro donde te explicamos cómo sacar cada uno de los finales, pero ahora tienes que decidir si quieres ir hacia el **Faro (1)** o realizar todo lo que relatamos a

continuación. Si prefieres seguir con la trama principal, pasa al **punto 16**. Si no, sigue leyendo...

Avancé hacia delante y cogí el **mapa del tablón de información**. En la parte superior derecha del mapa observé que había una zona con casas. Me dirigí hacia allí y entré en el **Annie's Bar (2)**, que tenía la entrada por la **calle Bachman**. Una vez allí y después de haber hablado con el **Doctor Kaufmann**, examiné el suelo cerca de donde estaba él y cogí la



Llave de Kaufmann y un Recibo. Examiné el Recibo y vi que hablaba de un lugar llamado Indian Runner, y que tenía el número **0473** anotado. El **Indian Runner (3)** era un local que estaba en la **calle Weaver**, muy cerca de allí. Atajé por la **calle Craig** y abrí el **candado** de la puerta con la **combinación** del Recibo.





» Dentro busqué una **caja registradora** y cogí la **nota** que había pegada en la pared. Había una clave escrita en la nota: **0886**, y descubrí al ver la fotografía que estaba al lado, que la combinación me daría acceso a la puerta trasera del motel de Norman. Busqué en el mapa el **motel Haerbey Inn (4)** (en la esquina entre Bachman y Sandford) y metí la clave en el teclado numérico que había junto a la puerta. Cogí el **Imán** que estaba sobre el sofá y entré por la puerta abierta junto a la televisión. Salí por la nueva puerta que vi en esa habitación y me encontré en el aparcamiento del motel. Busqué la **habitación número 3**, entré y moví el mueble hacia un lado. En el agujero del suelo, utilicé el Imán y conseguí la **Llave de la Moto**. Entré en el motel y volví a la habitación del sofá. Junto a la puerta de salida había otra puerta cerrada que daba a un **garaje** en el que se divisaba una moto; Utilicé la Llave de la Moto y encontré...



Plano ciudad. Zona turística

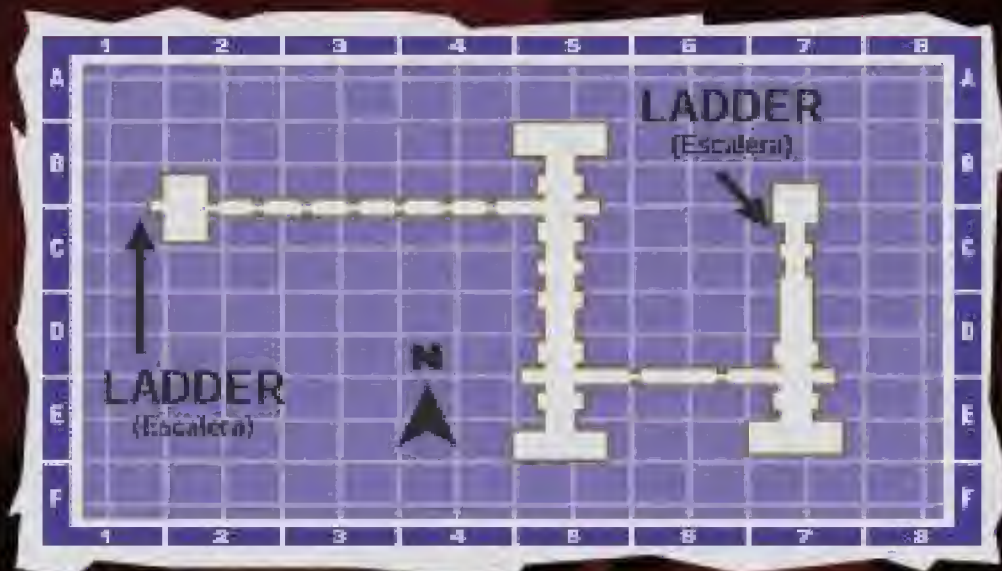
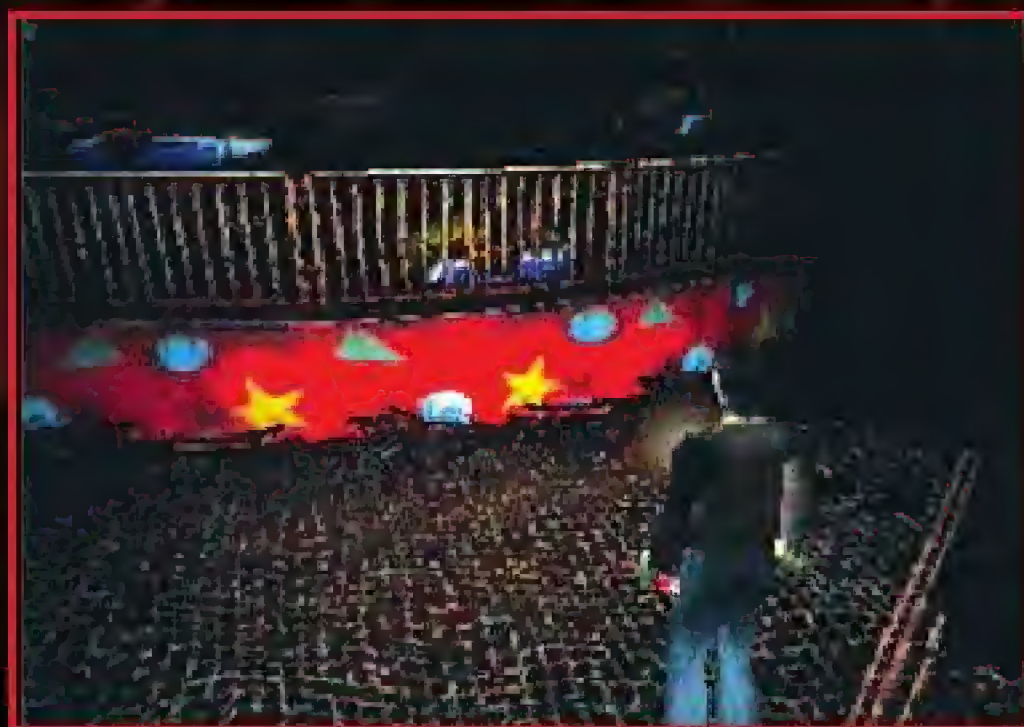
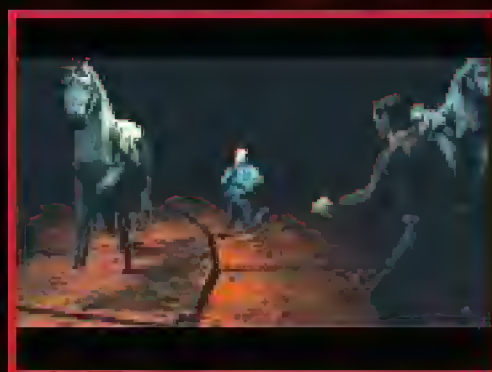
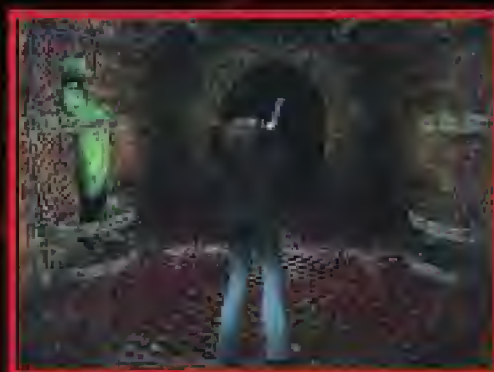
15. El Faro, las Cloacas y el Parque de Diversión

Después de lo ocurrido, fui al **Faro (1)**, que estaba en la parte inferior del mapa, junto al puerto. Me encontraba a medio camino de la **calle Sandford**, cuando noté un cambio extraño en la ciudad, había

vuelto a pasar a lo que yo llamaba "**el Lado Oscuro**". Con más miedo que valor, seguí avanzando en dirección al faro y encontré un **barco**. Viendo que no había otra manera de poder continuar mi camino hacia el faro, me

metí en él, pero desde luego, no estaba preparado para lo que iba a suceder... Después de los sucesos en el barco, salí por la puerta por la que se había ido **Dahlia** y seguí hacia el Faro. Al llegar allí, subí por la escalera

de caracol (no te preocupes, porque hagas lo que hagas no podrás llegar a tiempo para evitar que terminen el ritual). Después del horrible ritual volví a bajar, salí de aquel lugar y aparecí de nuevo en el barco.



Cloacas. Nivel 1

Miré en el mapa y observé que había aparecido una flecha en la **calle Sandford**, por lo que me dirigí hacia ella (5). Entré por la puerta entreabierta y bajé por las escaleras para llegar hasta las **cloacas**, las cuales iban a conducir al **Parque de Diversiones**.

Para atravesar las cloacas sin perderme, cogí el **mapa** que había en

la pared y lo estudié. Observé que tenía que llegar hasta una **escalera** que se encontraba en la parte izquierda. No había pérdida, puesto que sólo existía un camino posible. Seguí ese camino y llegué sin problemas a la escalera. Nada más subir, me encontré en el **Parque de Diversiones**. Decidí pegarme a la pared de la derecha y seguir el

trazado sin desviarme, lo que me llevó hasta a un **carrusel**. Continué avanzando pegado a la derecha y alcancé en esta ocasión una **noria**. Finalmente, sin separarme de la derecha, alcancé un **segundo carrusel**. Entré en él y encontré a **Cybill**, que estaba un poco cambiada. Me acordé del líquido que recogí la primera vez que entré en el Hospital y

decidí usarlo; me pegué a Cybill todo lo que pude y lo usé. (Te advertimos que no es necesario que hagas esto; puedes si quieres dispararle a Cybill hasta que la mates, pero de una decisión u otra depende que al terminar el juego consigas un final u otro. De nuevo, te recomendamos que mires el cuadro de finales que hemos puesto al término de la guía.)

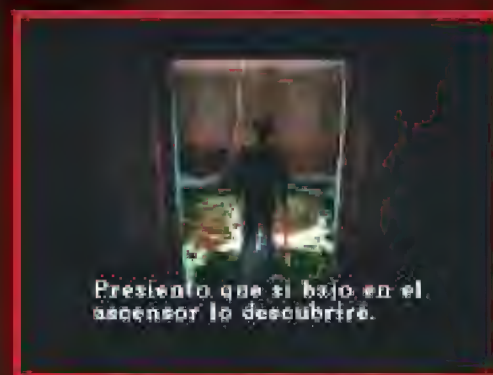
16. El Hospital, por última vez

Algo extraño sucedió y de repente, me encontraba en una habitación de... ¿el Hospital? (este lugar ha cambiado un poco y no existe mapa de aquí al final del juego, pero tranquilo; porque hemos pensado en todo y lo hemos dibujado para ti). Salí de la habitación y crucé el único camino posible hasta que entré en el **ascensor**. Al salir de él, me encontré en un pasillo donde

había **tres puertas cerradas** con un nombre grabado en cada una: **Phleg, Ophiel y Hagith**. Avancé, torcí a la esquina y entré en la última puerta de la pared derecha (1). Era la bajada al sótano. Aquí sólo había otra puerta, entré y, después de examinar la estancia, cogí el **Destornillador** y las **Pinzas** (2). Volví entonces a subir al primer piso, giré la esquina y entré en la única puerta que había a la

derecha conforme estaba mirando (3) (izquierda en el mapa). Vi que había un **grifo con una llave atascada**. Utilicé las Pinzas para reclamarla y conseguí así la **Llave de Ophiel**. Fui a la puerta del mismo nombre (4) (justo debajo de la que daba al sótano) y entré. Me encontraba en un nuevo pasillo con muchas puertas, de las cuáles sólo dos se abrían: una a la izquierda (la segunda) y otra a la

derecha (la del fondo). Fui primero a la de la izquierda (5) y entré. De nuevo tuve que enfrentarme a un **acertijo**, y este era bastante complicado. Por toda la sala observé distintos cuadros con la imagen de varios **signos del zodiaco** y un número debajo. Justo de frente había una columna con tres signos: a la derecha (Géminis), en el centro (Tauro) y a la izquierda (Sagitario).





Hay una **Llave de "Ophele"** en la llave.



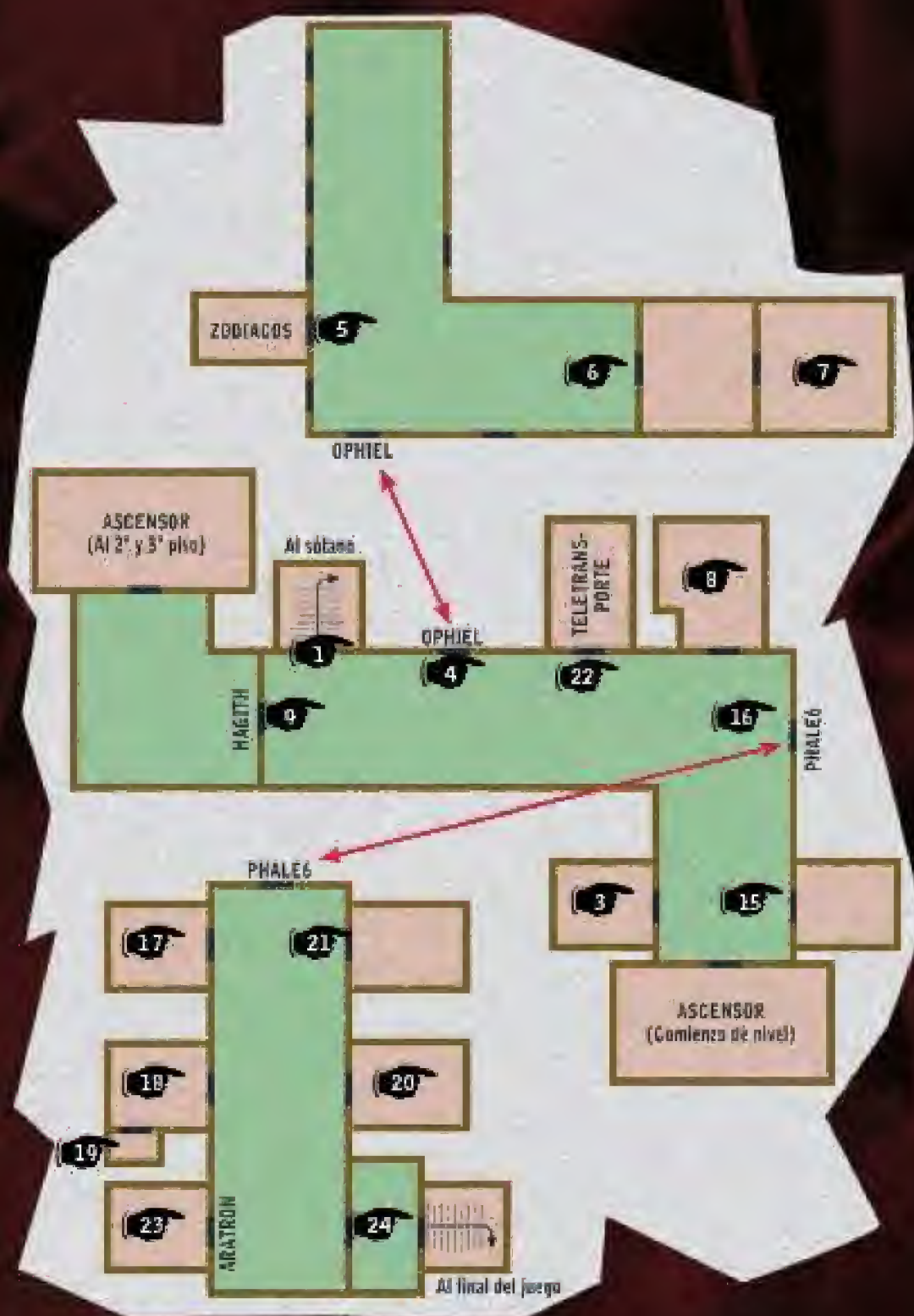
Hay una **pizarra pequeña**.

» Los números que tuve que poner no eran otros que la suma de las extremidades de cada signo, es decir: **8 para Géminis, 4 para Tauro y 6 para Sagitario**. Cuando los marqué cayó una **Piedra del Tiempo**. La cogí

y salí al pasillo. Al caminar hacia el fondo descubrí una **litografía** en la pared con una extraña lista de la muerte. Una vez la hube leído; me dirigí hacia la otra puerta que estaba al otro extremo del pasillo. Justo

antes, a la izquierda, descubrí otra **extraña lista con unos números a los lados**. Para abrir la siguiente puerta **(6)** tenía que utilizar un teclado que había a su derecha. La palabra que tuve que introducir era el acrónimo que se obtenía al ordenar la primera letra de cada uno de los nombres de la lista que acababa de leer. ¿Cómo se ordenaban? Junto a cada nombre había un número, y al

ordenarlos de menor a mayor conseguí la **palabra ALERT** que era la que tenía que escribir. Entré en la nueva habitación, seguí hasta el siguiente cuarto **(7)** (la **morgue**) y cogí el **Amuleto de Salomón** de la pared. Volví entonces atrás y me encontré con **Lisa**. Al terminar la "escenita", volví a entrar en la habitación y leí el **Diario** que estaba en el suelo.



Hospital. Sótano



Hospital. Primera planta



Luego regresé a la otra zona del primer piso (donde estaban las puertas con los nombres) y, conforme salí de la puerta de Ophiel, fui a la última de la misma pared a la izquierda (8). Dentro, además de salvar, observé un reloj. Utilicé la **Piedra del Tiempo** con él para poder coger la **Llave de Hagith**. Con



esa llave, abrí la **puerta de Hagith** (9) que estaba al fondo del pasillo y subí por el ascensor a la segunda planta. Ese piso estaba formado por dos pasillos separados por una puerta (9). Una vez en el primer pasillo, entré por la tercera puerta a la izquierda y cogí el **Escudo de Mercurio** y el **Anillo para Sellar**



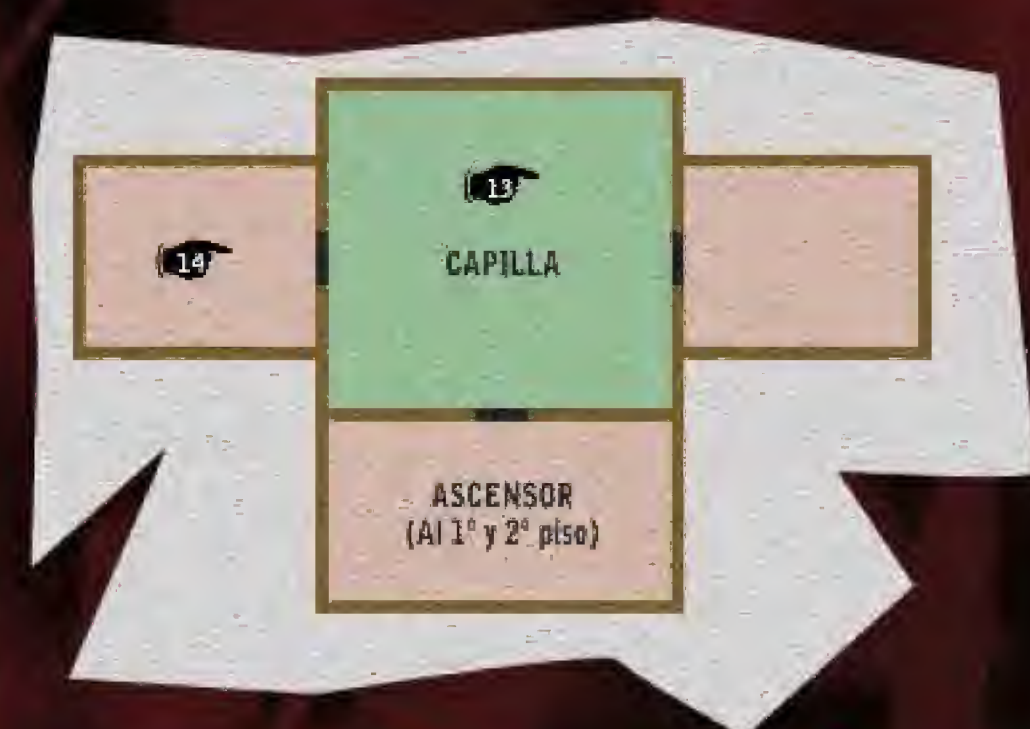
Al salir de la habitación, seguí recto al frente, pasé (9) y llegué a otra puerta (10). La desbloqueé, pero no entré en ella (era una puerta de teletransportación que me llevaría directamente a la puerta del primer piso que se encontraba entre las habitaciones del reloj y Ophiel. Más tarde me sería muy útil). Al girar la esquina del pasillo, descubrí que sólo había una puerta a la derecha (11). Entré por ella y cogí la **Cámara** que estaba sobre la mesa. Al salir, fui a la derecha y entré por la última puerta (12). Usé el **Destornillador** para hacer caer la placa de la pared. No podía coger la llave que había detrás porque estaba electrificada, tendría que volver más tarde, cuando no hubiera corriente. Regresé entonces al ascensor y subí al tercer piso, la cual no era más que una gran habitación (13) con un altar, dos cuadros y dos puertas laterales. Para abrir esas puertas, debía dibujar ciertas figuras en sendos teclados. Utilicé entonces la cámara frente a cada uno de los dos cuadros y se revelaron los dibujos que tenía que copiar en cada puerta. Entrando por



la de la izquierda (14) encontré la **Llave de la Jaula para Pájaros**. Cogí de nuevo el ascensor y bajé otra vez al primer piso. Fui al cuarto que estaba a la derecha del ascensor por el que entré al Hospital (15) y usé la Llave de la Jaula para abrirla. Dentro estaba la **Llave de Phaleg**. La usé para abrir la puerta que estaba a continuación de la sala donde me encontraba (16). El pasillo al que salí tenía seis puertas, tres a cada lado. Entré en la primera de la derecha (17) y me encontré en la **Cocina**. Examiné el **frigorífico** y cogí la **Daga de Melchior**. Antes de separarme del frigorífico usé el Anillo para Sellar Contratos, ya que de lo contrario no habría podido salir vivo de allí. Después fui a la segunda puerta de la derecha (18) y abrí la **Bolsa de Chucherías** para coger la **Llave de Bethor**. En la misma habitación había otra puerta que me condujo a un cuarto (19) donde pude ver el Video que cogí antes. Cuando terminé de verlo, volví al pasillo y entré en la segunda puerta del lado izquierdo. Las paredes del lugar (20) estaban cubiertas de graffitis. »



Hospital. Segunda planta



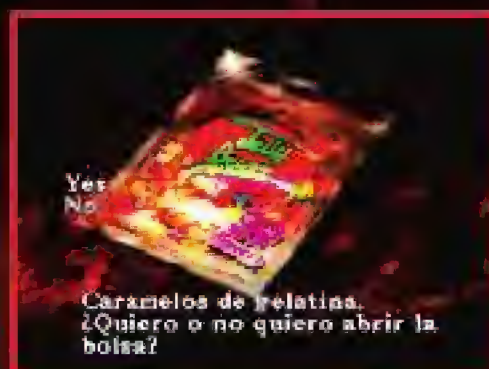
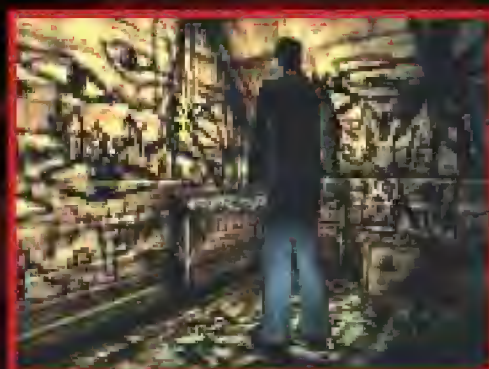
Hospital. Tercera planta



La llave está electrificada. Si trato de sacarla ahora moriré electrocutado.



La luz que ilumina las tinieblas.



» Cogí la **Cruz Egipcia** y me dirigí entonces a la **puerta de Bethor (21)**, la primera que estaba en el lado izquierdo. Allí me encontré con un viejo conocido: el **generador**. Esta vez lo desactivé, abandoné esa habitación y salí a continuación del pasillo por el que había entrado. Me encontré otra vez en el primer pasillo

del Hospital. Según aparecí, entré por la segunda puerta de la derecha **(22)**, que era la que me teletransportaría al segundo piso, solo que ahora la estaba viendo desde el otro lado. Avancé entonces hasta la última puerta de la izquierda **(12)** y cogí la llave que antes no había podido coger por culpa de la electricidad. Se

trataba de la **Llave de Aratron**, la habitación a la que daba acceso se encontraba en el pasillo que dejé hacía poco, tras la **puerta de Phaleg (16)**, en el primer piso. Avancé hasta el fondo y entré en la habitación de la derecha, donde recogí el **Disco de Ouroboros**. Salí de ahí y entré esta vez por la puerta de enfrente **(24)**.

Utilicé justo en ese momento todos los objetos que había ido recogiendo en aquel lugar para de esa forma, poder abrir finalmente la puerta que tenía enfrente de mí. Usé el **Amuleto de Salomón**, el **Escudo de Mercurio**, la **Daga de Melchior**, la **Cruz Egipcia** y, por último, el **Disco de Ouroboros**.

17. El momento de la verdad

Estaba a un paso de saber por fin qué demonios había estado ocurriendo en aquel lugar infernal. Tras la escena entre **Dahlia y Alessa**, bajé por las escaleras y descubrí finalmente la verdad. Una vez acabó

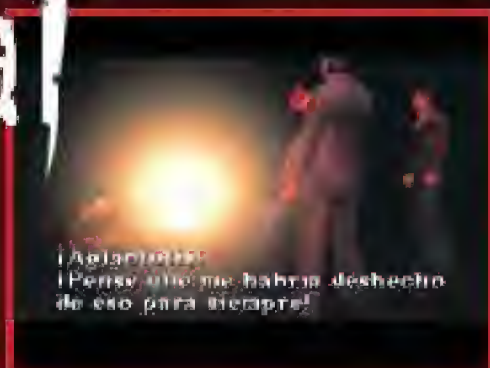
aquella revelación, me equipé con el **Rifle de Caza** y con decisión, coraje, y también algo de miedo, me dispuse a enfrentarme a **Samael**, el enemigo final y artífice oculto de toda la maldad ocurrida en Silent Hill.



¿Pero no lo ve? Está allí.

18. Samael, el engendro infernal

Para terminar con aquella auténtica encarnación del demonio, tuve que utilizar todas mis habilidades, sobre todo la rapidez y los reflejos, fue necesario ser muy rápido y medir muy bien mis movimientos. Me movía sin parar hasta que Samael lanzaba sus rayos. En esos momentos, me paraba y le disparaba con el rifle. De inmediato, volvía a ponerme en movimiento y no paraba hasta que aquel demonio



¡Apártate!
¡Pense que me habrías deshecho de eso para siempre!

lanzaba todos sus rayos. Repetí esta secuencia unas cuantas veces y conseguí librar al mundo de aquel horror... ¿para siempre? Mucho me temo que no, los hechos sucedidos en Silent Hill dejaron una gran impresión en mi alma, y aún hoy, tiempo



después de aquellos sucesos, tengo extraños sueños y pesadillas que me indican, en el fondo de mi alma, que no acabó allí. Quién sabe cuándo, pero lo que sí es seguro, es que el mal nunca muere, y si no es en Silent Hill, volverá a aparecer en otro lado.



Sólo es cuestión de tiempo... ¡¡Enhorabuena! Has conseguido terminarte este inquietante juego, disfruta ahora con el final, pero no olvides que hay cinco diferentes. ¿Te animas a repetir ésta alucinante aventura cuatro veces más?

Los finales alternativos

Silent Hill tiene cinco finales distintos que dependen de las decisiones que tomes al jugar. Si sigues al pie de la letra nuestra guía obtendrás el mejor final posible, que en la pantalla de estadísticas que sale al terminar aparece como **"good+"**. Sacar un final u otro depende de tres decisiones muy importantes:

- 1- Coger el Líquido Rojo** que hay derramado en la Oficina del Director con la Botella de Plástico.
 - 2- Utilizar el líquido** para salvar a **Cybill** durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
 - 3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta** del Doctor Kaufmann, antes de ir al Faro en la Zona Turística.
- Según realices o no estas acciones obtendrás diferentes escenas finales. En este cuadro puedes ver todo lo que tienes que hacer para conseguir cada uno:

Escenas finales	Coger el Líquido Rojo en la Oficina del Director	Salvar a Cybill en el Parque de las Diversiones	Abrir la moto de Kaufmann en la Zona Turística
BAD	NO	NO	NO
BAD+	SÍ	SÍ	NO
GOOD	NO	NO	SÍ
GOOD+	SÍ	SÍ	SÍ
FINAL SECRETO	NO	NO	NO

Para obtener el **Final Secreto**, debes haber terminado antes el juego y obtenido el final **"good+"**. Luego tienes que cargar la partida que has salvado y que te aparecerá en la Memory Card como **"Next Fear"**. Por último, tienes que volver a jugar desde la cafetería y desde ahí buscar en el mapa una tienda llamada **"Connetence Store 8"**, que está en la **calle Bachman**. Allí encontrarás la **Piedra de Canalización**, que

tienes que utilizar en cinco lugares del juego:

- 1- En el tejado de la Escuela** una vez que has pasado a través de la puerta del reloj.
- 2- Una vez que has salido del Hospital de Alchemia** dispuesto a pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle observarás que hay una verja por la que sales y **un pequeño patio que pertenece al Hospital** (donde te atacaron dos perros; ¿recuerdas?).

Pues sin salir del lugar, usa la piedra.

- 3- En el parking del motel** donde está la moto de Kaufmann, en la Zona Turística.
- 4- De nuevo en la Zona Turística**, pero en esta ocasión, tienes que usarla dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
- 5- Por último, en el tejado del Faro**. Si has seguido estos cinco pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

Objetos especiales

Hay varios objetos que sólo aparecen una vez terminado el juego, y varios de ellos requieren que hayamos obtenido previamente un final específico y volver a cargar el juego con el archivo **"Next Fear"** correspondiente. A continuación te ofrecemos una breve descripción de cada objeto y donde se encuentra, además de una tabla donde se indica la localización del objeto y el final con el que los podrás conseguir:

- 1- LATA DE GASOLINA:**
No es un arma, pero te permite utilizar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. La Lata se encuentra en la Gasolinera (Gas Station) que está en el casco antiguo de Silent Hill, justo al lado de la Sala de Control del Puente, en la calle Bloch.
- 2- SIERRA ELÉCTRICA:**
La encontrarás en un lugar llamado

Cut-rite Chain Saws que está encima de la calle Bloch. Necesitas tener primero la Lata de Gasolina para poder cogerla.

- 3- TALADRO NEUMÁTICO:**
Como ya comprobarías al jugar por primera vez, este objeto se encuentra en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente. También necesitarás haber conseguido antes la Gasolina. Pero como sólo tienes una

lata para usar, tendrás que elegir entre coger la Sierra Eléctrica o el Taladro, ya que la Gasolina no llegará para los dos objetos. Si acabas el juego por segunda vez, aparecerá otra Lata de Gasolina y es entonces cuando tendrás la oportunidad de usar el otro arma.

- 4- KATANA:**
Tienes que acabar el juego con el final **"good+"**. Vuelve a jugar y dirígete a

la calle Levin del casco antiguo de Silent Hill y entra en la casa que está junto a la caseta del perro (la que tiene tres candados). Ahora ya tienes la posibilidad de entrar en la habitación que estaba cerrada para poder conseguir la Katana.

- 5- HYPER BLASTER:**
Acaba el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás en tu poder desde el principio.

Objeto	Final
LATA DE GASOLINA	Cualquier final, por primera vez
SIERRA ELÉCTRICA	Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina)
TALADRO NEUMÁTICO	Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina)
KATANA	Good +
PISTOLA HYPER BLASTER	Final secreto